

MPX-XEN I/E3



BOMB
THE
BASS



IMAGE WORKS

Irwin House 118 Southwark Street London SE1 OSW
Tel: 01-928 1454 Fax: 01-583 3494



XENON 2: MEGABLAST

The computer program and all its associated documentation and materials are protected by National and International Copyright Laws. Storage in a retrieval system, reproduction, translation, copying, hiring, lending, broadcasting and public performances are prohibited without the express written permission of Mirrorsoft Limited. All rights of the author and owner are reserved worldwide.

© 1989 The Bitmap Brothers

© 1989 Mirrorsoft Ltd, Irwin House, 118 Southwark Street, LONDON SE1 0SW. Tel: 01 928 1454 Fax: 01 583 3494.

Megablast © 1989 Rhythm King Records written by Tim Simenon. Taken from the album Into The Dragon by Bomb The Bass, available on LP, cassette and CD. Produced by Simenon/Gabriel appears courtesy of Rhythm King Records. © Rhythm King Records. Megablast reconstructed on Atari ST and Amiga computers by David Whittaker using original samples from Tim Simenon.

Manual produced by Yoyodyne Propulsion System: 'The Future Begins Tomorrow'.

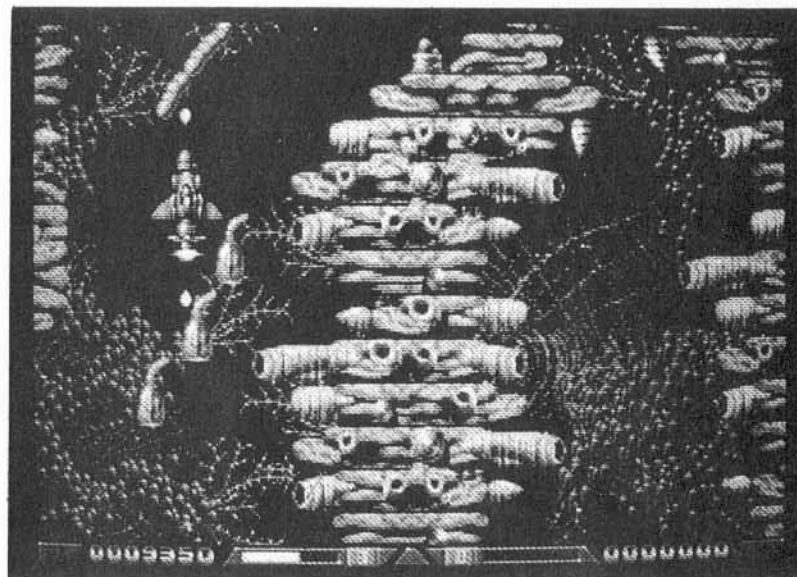
LOADING PROBLEMS

Should you experience loading problems with this product, please pop the faulty disk (hang on to the packaging) into a jiffy bag or padded envelope and send it to: Quality Control Manager, Dept X2R, Mirrorsoft Ltd, Irwin House, 118 Southwark Street, LONDON SE1 0SW. He will endeavour to provide a replacement within 28 days of receiving your faulty disk. This in no way affects your Statutory Rights.



THE SCENE IS SET

No-one likes a bad loser. And no-one comes more universally despised than the Xenites. For a thousand years they have been plotting revenge for their humiliating defeat in the last Galactic Conflict. Now the very fabric of time is in danger... The Xenites have planted five Time Bombs through history. Only you can save the day – not to mention the Universe. The last time you met it was a playground scrap. This time it's war.



LOADING XENON 2

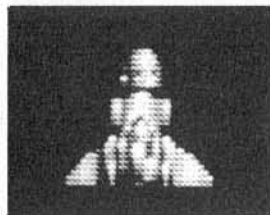
ATARI ST

Insert Disk One into the disk drive and turn on the computer. The core of the program will now load. When prompted, eject Disk One and insert Disk Two.

AMIGA

Insert Disk One into the disk drive and turn on the computer. The core of the program will now load. When prompted, eject Disk One and insert Disk Two.

HOW TO PLAY



THE SHIP

The Megablaster is a small but perfectly formed battlecraft. The basic model is equipped with a thruster to aid movement, a simple blaster for the purpose of destroying anything that moves, and a shield to absorb collisions. When the shield runs out, the ship is destroyed with the next hit it sustains. A squadron of 3 fighters are at your disposal.

CONTROL

Plug your joystick into the hole **without** the mouse in it, ie: Port One (Atari ST) or Port Two (Amiga).

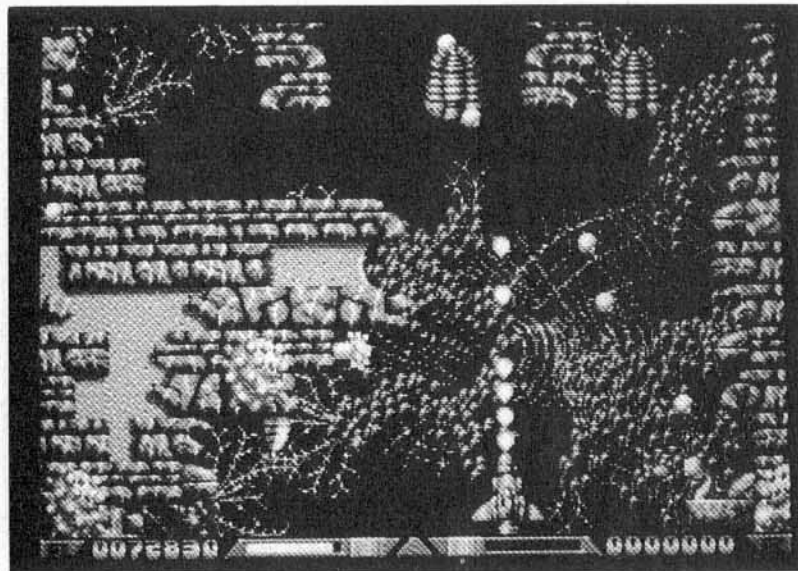
PICK 'N' CHOOSE

The Selection Screen allows you to turn the in-game music on and off by moving the joystick in the appropriate direction. You can also start a one or two player game in the same way.



THE SCREEN

Your journey through time follows the process of evolution, represented by five increasingly arduous horizontally scrolling levels. Each has distinctive scenery and lifeforms – from the lowest form of life in pre-prehistoric times through to metallic mayhem in the spaceways of centuries to come.



Sadly these creatures won't listen to reason. The powerful radiation emitted by the Time Bombs planted at the end of the levels has mutated the once harmless beings into crazed aggressors which are now best shot or avoided. Some of the lifeforms you can expect to encounter are found on page 12.

SCENERY

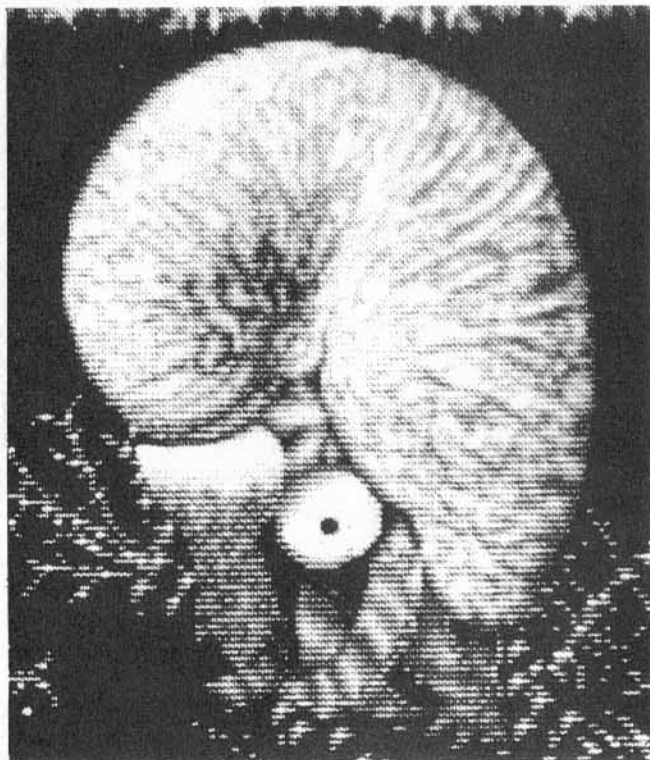
The scenery doesn't damage your ship – unless you get trapped in a corner and crushed as the screen continues to scroll. You can reverse the direction of the scrolling by pulling back on the joystick when the ship is at the bottom of the screen, which creates a larger playing area of proportions more often



associated with scrolling shoot 'em-ups of the horizontal variety. However the effect is short-lived, so be careful not to get trapped in the maze-like landscape of the later stages.

BIG BOYS

A large guardian is found at the end of every level and each is destroyed in a special way for you to discover. Only then will the Time Bomb be defused. In the last four levels, large lifeforms appear not only at the end but halfway through, and once again it's up to you to find a means to an end.



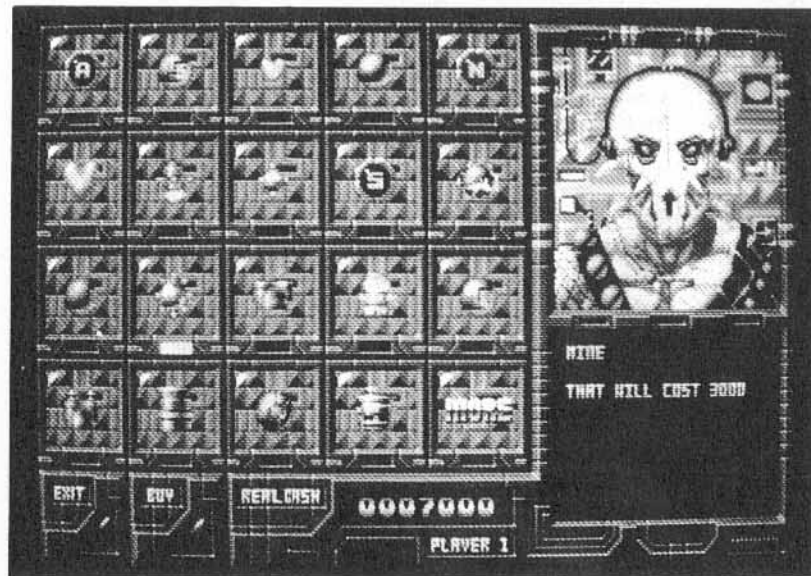
CAPSULES

Bored by the basic blaster? Beef up the ship by collecting the tokens left by Special Capsules which occasionally float across the screen. Details of the more common Special Features can be found on page 9



IT'S THE REAL THING

Creatures which bite the space dust leave behind Real Cash, the quantity and value depending on the size of the thing destroyed. Collect the Cash and use it to buy equipment when you visit the shop.



SWOP SHOP

Megablaster is given two opportunities per level to sell or buy equipment (once halfway through and again at the end). This is... well, the shopkeeper. Its name is unpronounceable in our language but loosely translated it means 'Crispin'. He doesn't speak very good English, so it's fortunate that his garbled speech is translated in the window below.

SELL!

When you first enter the shop you are invited to sell the equipment accumulated (it's displayed in the bank of video screens to the left). Use the joystick to move the highlight to the desired position. Pressing the fire button while the highlight is beneath an item doesn't sell it but you are given a price (usually less than half of what you paid for it). If the shopkeeper's offer sounds reasonable, move the highlight to SELL at the bottom of the screen and press the fire button to make the transaction. Your bank balance will be credited automatically.

BUY!

With the selling over, move the highlight to EXIT and press the fire button to view the equipment up for sale. Over two-dozen articles are in stock but only those you can afford are displayed in the bank of video screens to the left. The procedure for buying equipment is much the same as selling it, only your bank balance is debited accordingly. An extract of the shop's catalogue is found on page 9



DEATH

Should you lose a ship - all is not lost... Each level features six Restart Positions, which means when you are unfortunate enough to lose a ship, you won't be returned to the very beginning of a level but to the last Restart Position passed.

HIGH SCORES

A table of the top ten Megablasters is displayed on the attract sequence. To see your initials in lights, get a score big enough to get on the table then move the joystick left or right to advance through the characters available. Press the fire button to enter a character into the table.



EQUIPMENT

There are three distinct types. These tokens activate weapons.



ADVICE

Crispin's tips on how to play, including which weapons may be most suitable for a particular section. This information is more often than not useful but sometimes misleading.



SIDE SHOT

Causes bullets to emit from the left and right sides of your ship when the fire button is depressed.



ZAPPER

Erradicates everything on screen in a blinding flash of light.



SUPER NASHWAN POWER

A devilish taster device which provides a full 10 seconds of Total Destructive Power!



HEART (SMALL)

Restores your ship's shield to half the maximum level.



HEART (LARGE)

Restores your ship's shield to the max.



These spherical features enhance and enrich your way of life.



SPEED-UP

Who needs go-faster stripes when you have this little baby, eh?



POWER-UP

Improve the strength of your shot by boosting your bullets to up to three times their original size!



ELECTROBALL

Sticks to your ship like Sharon to Darren until you hold down the fire button... now you can move the ball (watch out – it's four times as sensitive to control as the ship) and use it to bash anything bad.



AUTOFIRE

No need to wear out your trigger finger, just hold down the fire button.



DIVE

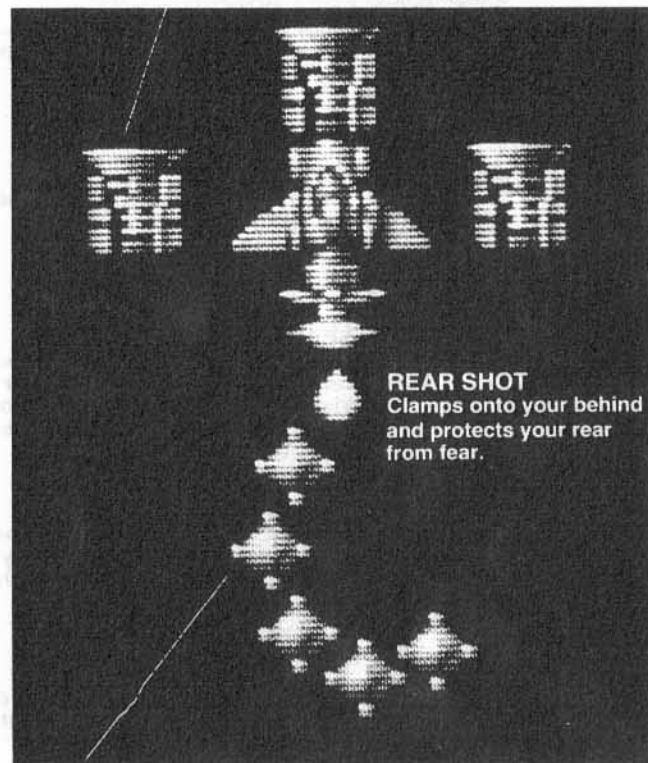
And you thought that parallax scrolling was just a frill. Press the Space Bar to dive 'into' the screen. A timer will appear and count down from ten to zero, whereupon the ship will come back 'up'. Alternatively, pressing the Space Bar a second time gets you back up into the swing of things. However, be careful not to come out of the screen and crash into any scenery.



Impress the girls with these exciting attachments.

MEGABLASTER

The boy-blazers' favourite shoots a stream of intense laser fire. A maximum of three can be bolted on the front of the ship.



REAR SHOT

Clamps onto your behind and protects your rear from fear.

MINES (SMALL)

Hold down the fire button to leave a trail of floating death which explodes after a second or two.



KNOW YOUR ENEMY

The lifeforms found on each level come in all different shapes and sizes, with individual characteristics for you to learn. Here are some of the beings you can expect to do battle with...



BRACHIOPOD

These shellfish creatures wiggle and giggle down the screen. Fortunately they don't shoot at you.



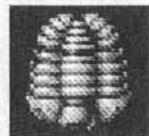
FLATWORM

The candy-striped creatures twist and shout but don't bother shooting at anything.



SEAWORM

These wiggly beings live in the rocks found in the centre of the first level. They appear from the tubes attached to the rock and slither around in a menacing pattern. Beware the pieces of body which shoot off when shot.



TRILOBYTE

The crusty-skinned lovelies are understandably wary of your presence, which is why they keep their distance before they shoot – and they don't even ask questions later.

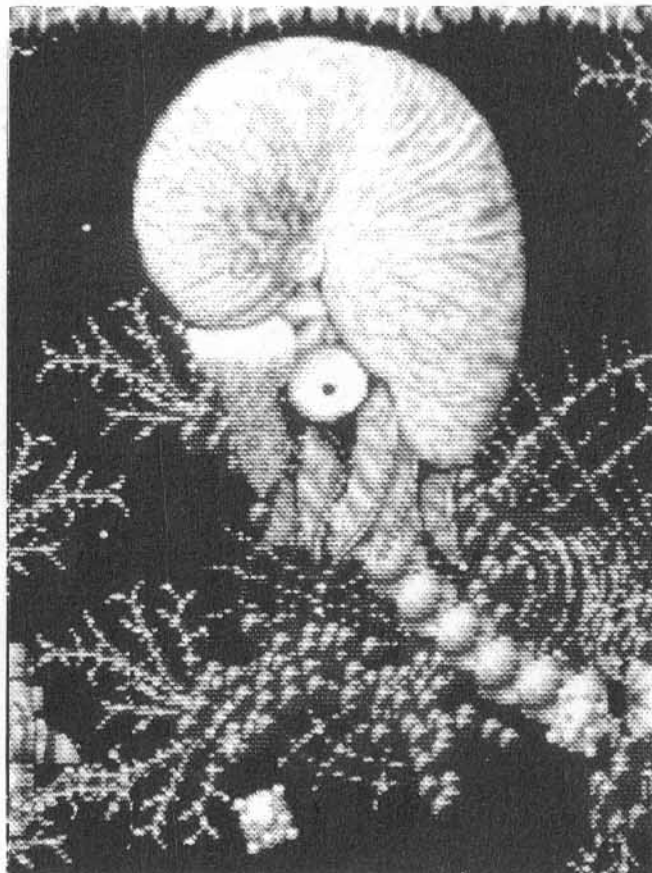


JELLYFISH

Pulsate around the screen having a good time. Kill them quick to ensure they don't interfere with yours.

THE NAUTILUS SHELLFISH

Watch out for this crustacean's probing appendage – it spits mines in your general direction. Find a weak spot and pump it full of laser fire until the calcium-coated creature explodes into a shower of Real Cash.



XENON 2 : MEGABLAST

Questo programma, nonché la documentazione e i materiali ad esso relativi, sono protetti da leggi nazionali ed internazionali sui diritti d'autore. Ne sono vietati: l'immagazzinamento in sistemi di richiamo, la riproduzione, la traduzione, la copia, il prestito e il noleggio, la trasmissione a la rappresentazione in locali pubblici, senza l'espressa autorizzazione per iscritto della Mirrorsoft Limited. Tutti i diritti d'autore e di proprietà sono riservati in tutto il mondo.

©1989 The Bitmap Brothers

©1989 Mirrorsoft Ltd, Irwin House, 188 Southwark Street, LONDON SE1 0SW, Tel: 01 928 1454, Fax 01 583 3494

Megablast©1989 Rhythm King Records, scritto da Tim Simenon. Dal disco "Into the Dragon" di Bomb The Bass, disponibile su LP, su cassetta a su CD, Prodotto da Simenon/Gabriel che partecipano per gentile concessione della Rhythm King Records. ® Rhythm King Records.

Manuale prodotto da Yoyodyne Propulsion Systems: "The Future Begins Tomorrow"

DIFFICOLTÀ DI CARICAMENTO

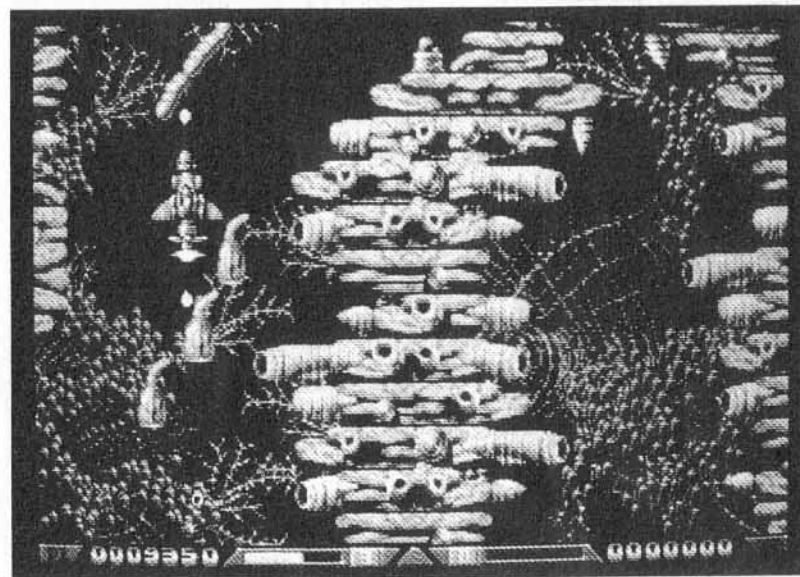
In caso di difficoltà nel caricamento di questo programma, si prega di mettere il solo dischetto (senza la confezione) in una busta imbottita o rinforzata e di spedito a: Quality Control Manager, Dept XR2, Mirrorsoft Ltd, Irwin House, 118 Southwark Street, LONDON SE1 0SW. Lui farà tutto il possibile per farvene avere un altro entro 28 giorni dalla data di ricevimento del disco difettoso. Questo non pregiudica in alcun modo i diritti stabiliti dalla legge per la tutela dei consumatori.



IL TEATRO DELLA BATTAGLIA

A nessuno piace chi non sa perdere. E nessuno è così disprezzato da tutti quanto lo sono gli Xeniti. Per migliaia di anni essi hanno meditato di vendicarsi della sconfitta umiliante subita nell'ultimo conflitto galattico. Ora quello che è in pericolo è la struttura stessa del Tempo... Gli Xeniti hanno piantato cinque bombe destinate ad esplodere nell'arco della storia. Sta a voi salvare la situazione, per non dire salvare l'universo. L'ultima volta che vi siete incontrati è stata una scaramuccia da ragazzi.

Stavolta è le guerra.



XENON
2
MEGABLAST

CARICAMENTO DELLO XENON 2

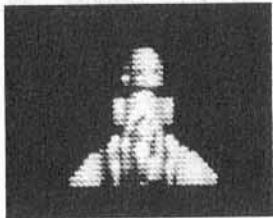
ATARI ST

Inserire il Disco Uno nel drive per i dischetti e accendere il computer. Si caricherà così il nucleo del programma. Quando viene segnalato, estrarre il Disco Uno e inserire il Disco Due.

AMIGA

Inserire il Disco Uno nel drive per dischetti e accendere il computer. Si caricherà così il nucleo del programma. Quando viene segnalato, estrarre il Disco Uno e inserire il Disco Due.

COME SI GIOCA



L'ASTRONAVE

Il Megablaster è un piccolo ma perfetto mezzo da guerra. Il modello di base è fornito di un propulsore per facilitare i movimenti, di un lanciaproiettili elementare per distruggere qualsiasi cosa in vista, e di uno scudo per attutire le collisioni. Una volta che lo scudo è esaurito, l'astronave viene distrutta nel prossimo attacco che deve sostenere. Avete a vostra disposizione una squadriglia di 3 caccia.

CONTROLLO

Attaccare il joystick alla press nel buco senza il mouse, cioè alla Porta Uno (Atari St) o alla Porta Due (Amiga).

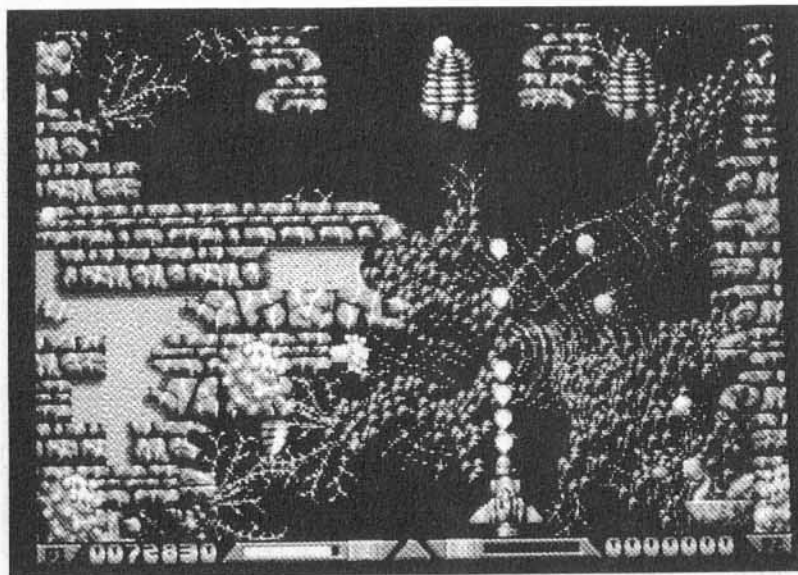
A VOSTRA SCELTA!

Lo schermo per la selezione permette di spegnere e accendere la musica, semplicemente spostando il joystick nella direzione appropriata. Con lo stesso procedimento si può anche cominciare il gioco con uno o con due giocatori.



LO SCHERMO

Il vostro viaggio nel tempo segue il processo dell'evoluzione, rappresentato da cinque livelli sempre più difficili che scorrono orizzontalmente. Ognuno di essi ha un suo paesaggio particolare e caratteristiche forme di vita, da quelle più infime di tempi preistorici fino alla babilonia metallica nello spazio dei secoli avvenire.



Purtroppo questi esseri non sentono ragione. Le potentissime radiazioni emanate dalle bombe regolate per l'esplosione, che sono state piantate alla fine di ogni livello, hanno trasformato quelli che un tempo erano esseri innocui in folli aggressori che ora è bene evitare o distruggere. Troverete a pagina 24 alcune forme di vita tra quelle che potete aspettarvi di incontrare.

IL PAESAGGIO

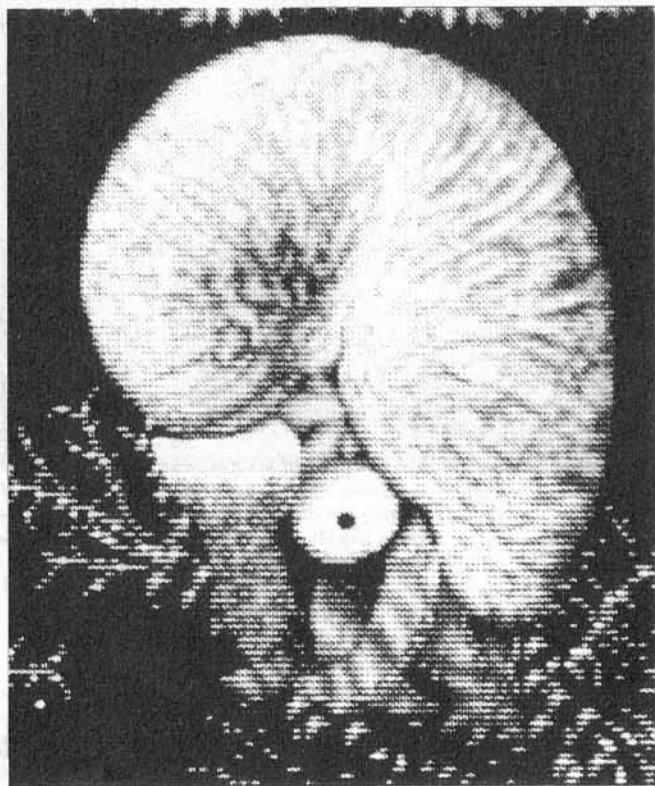
Il paesaggio non procura danni alla vostra astronave, a meno che non rimaniate intrappolati in un angolo e schiacciati mentre lo schermo continua a scorrere. Potete invertire la direzione dello scorrimento tirando all'indietro il joystick quando l'astronave è sul lato basso dello schermo.



Questo crea un campo di gioco più vasto, di proporzioni che ricordano piuttosto le sparatorie degli scorrimenti di tipo orizzontale. Comunque l'effetto dura poco, quindi state attenti a non farvi intrappolare nel paesaggio labirintico degli stadi successivi.

I MASTINI

Alla fine di ogni livello si trova un grosso guardiano che va eliminato in un modo particolare che sta a voi scoprire. Solo allora verrà disinnescata la bomba. Negli ultimi quattro livelli appaiono grossi individui non solo alla fine, ma anche prima, e di nuovo sta a voi trovare il modo per raggiungere il vostro scopo.



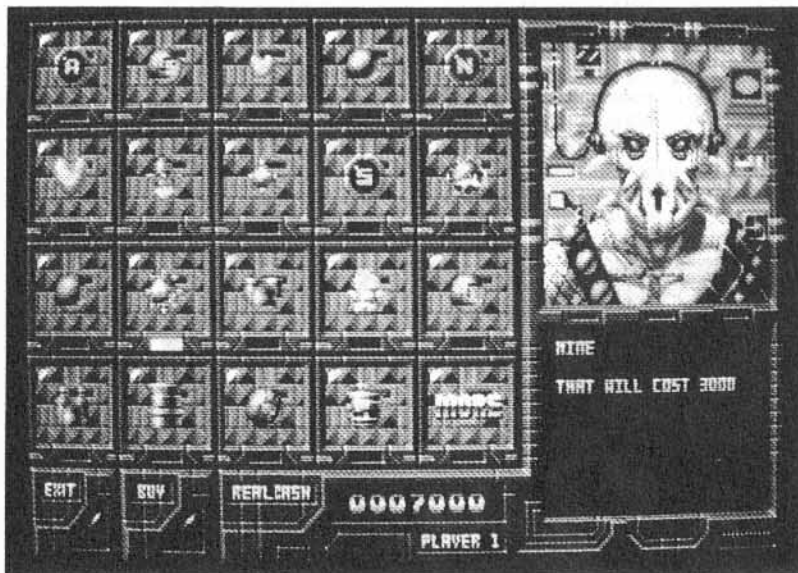
LE CAPSULE

Vi siete stufati del vostro lanciaproiettili elementare? Potenziate l'astronave facendo la raccolta dei buoni lasciati dalle capsule speciali che di tanto in tanto passano attraverso lo schermo. Troverete informazioni sugli avvenimenti speciali più frequenti a pagina 21



QUI NON SI SCHERZA

Creature che ci lasciano la pelle, lasciandosi dietro autentico denaro, la quantità e il valore del quale dipendono dalle dimensioni di chi è stato fatto fuori. Raccolgete il denaro e utilizzatelo per l'acquisto di attrezzatura quando passate dal negozio.



IL NEGOZIO DEGLI SCAMBI

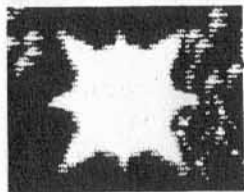
Ad ogni livello i megablasters hanno due possibilità vendere o comprare dell'attrezzatura: una volta a metà strada, e un'altra volta alla fine. Questo è...be', il negoziante. Ha un nome impronunciabile nella nostra lingua, ma che tradotto liberamente vuol dire Crispino. Parla male. E' inglese e allora meno male che il suo discorso ingarbugliato è stato tradotto qui sotto.

VENDERE!

Entrando nel negozio per la prima volta, si viene invitati a vendere l'equipaggiamento accumulato (questo viene visualizzato nella banca dello schermo a sinistra). Usare il joystick per muovere l'evidenziatore nella posizione desiderata. Premendo il pulsante dei lanciaproiettili quando l'evidenziatore è sotto un oggetto, non significa che questo venga venduto. Si riceve invece un'offerta di acquisto (che in genere è la metà di quello che si è pagato). Se l'offerta del negoziante è ragionevole, muovere l'evidenziatore sotto **VENDERE** in fondo allo schermo e premere il pulsante lanciaproiettili per effettuare la vendita. I soldi vengono accreditati sul conto in banca automaticamente.

COMPRARE!

Terminate le vendite, muovere l'evidenziatore su **EXIT** e premere il pulsante lanciaproiettili per poter esaminare la merce in vendita. Ci sono più di due dozzine di articoli in magazzino, ma nella banca sullo schermo a sinistra appaiono solo quelli che potete permettervi. Il procedimento per comprare è tale e quale a quello per vendere. Solo che alla fine il vostro conto verrà addebitato di conseguenza. Un estratto del listino merci del negozio si trova a pagina 21



LA MORTE

Se avete perso un'astronave... non tutto è perduto. Per ogni livello ci sono sei punti di partenza, il che significa che, se avete avuto la sfortuna di perdere un'astronave, non dovrete ripartire da zero a quel livello, ma solo dall'ultimo punto di partenza che avete passato.

I PUNTEGGI PIÙ ALTI

Nella sequenza di attrazione si vede la tabella dei dieci migliori giocatori megablaster. Se si vogliono vedere le proprie iniziali illuminate, dopo aver ottenuto un punteggio sufficientemente alto per entrare nella tabella, muovere il joystick a destra o a sinistra per arrivare alle lettere disponibili. Premere il pulsante lanciaproiettili per inserire una lettera nella tabella.



L'ATTREZZATURA

Ci sono tre tipi diversi. Questi buoni attivano delle armi.



I CONSIGLI

Crispino dà suggerimenti su come giocare, compreso quali armi sono più adatte a quella particolare sezione. La maggior parte della volte queste informazioni sono utili, ma qualche volta traggono in inganno.



IL COLPO LATERALE

Con questo i proiettili schizzano fuori dal fianco destro e sinistro dell'astronave quando il pulsante lanciaproiettili è premuto.



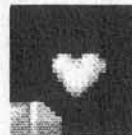
IL COLPO DI SCENA

Questo elimina tutto quel che c'è sullo schermo, con un lampo di luce accecante.



IL SUPERPOTERE NASHWAN

È un diabolico marchingegno che consente 10 interi secondi di potere di distruzione totale.



IL CUORICINO

Riporta lo scudo dell'astronave a metà del massimo grado di potenza.



IL CUORE GRANDE

Riporta lo scudo dell'astronave al massimo grado di potenza.



Le sfere potenziano e migliorano la vostra vita.



L'ACCELERATORE

E chi vi ferma più?



IL POTENZIATORE

Aumentate la forza di tiro potenziando i proiettili fino a tre volte le loro dimensioni originarie!



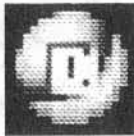
L'ELETTROPALLA

Resta appiccicata all'astronave come il lui alla sua lei fino a quando premete il pulsante lanciaproiettili... è allora che potete azionare la palla (attenzione: è quattro volte più delicata da controllare di quanto non sia l'astronave) contro qualsiasi cattivo.



L'AUTOFUOCO

Non c'è bisogno di farsi venire il crampo al dito che preme il grilletto: basta tener premuto il pulsante lanciaproiettili.



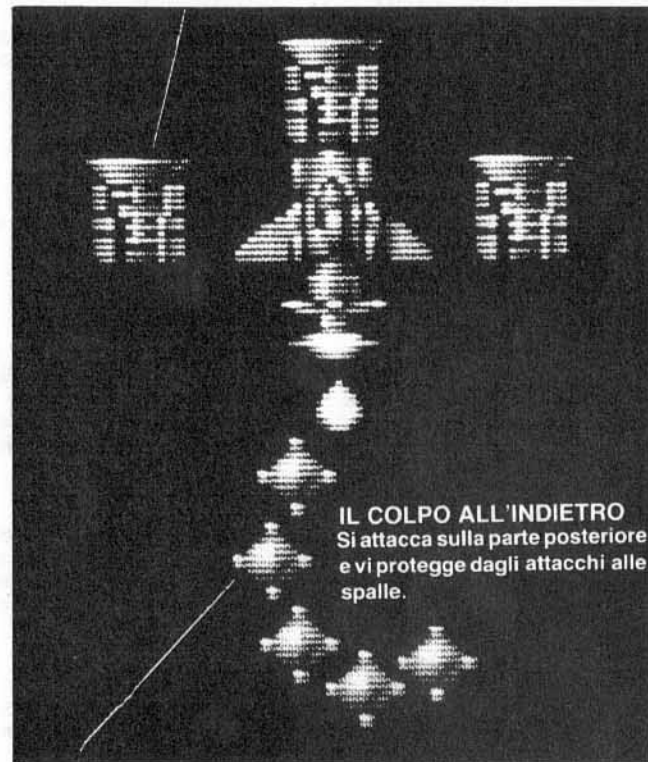
IL LANCIO IN PICCHIATA

E voi che credevate che lo scorrimento in parallasse fosse lì solo come un di più! Premete la barra spaziatrice e vi butterete in picchiata dentro lo schermo. Comparirà un timer che farà il conto alla rovescia da dieci a zero, e poi l'astronave ritornerà su in cabrata. Oppure, premendo di nuovo la sbarra spaziatrice, potrete ritornare in pieno corso. Però state attenti a non uscire dallo schermo e precipitare al suolo.

Fate colpo sulle ragazze (e sui ragazzi) con questi entusiasmanti accessori.

MEGABLASTER

Il colpo preferito dei ragazzi che fanno faville! Spara un fascio di intensi raggi laser. Se ne possono imbullonare fino a un massimo di tre sulla parte anteriore dell'astronave.



IL COLPO ALL'INDIETRO
Si attacca sulla parte posteriore e vi protegge dagli attacchi alle spalle.

MINE (PICCOLE)

Mantenere premuto il pulsante lanciaproiettili per seminare armi letali che esplodono entro un paio di secondi.

CONOSCERE IL PROPRIO NEMICO

Gli esseri che si trovano ai vari livelli sono tutti diversi per forma e dimensioni e hanno caratteristiche individuali che vanno imparate. Eccone qui alcuni che potete aspettarvi di incontrare.



I BRACHIOPODI

Queste conchiglie marine ridacchiano e scodinzolano giù per lo schermo. Fortunatamente non sparano.



I VERMI PIATTI

Questi esseri a strisce colorate si agitano e schiamazzano ma non cercano di sparare a nessuno.



I VERMI MARINI

Questi esseri che si contorcono si trovano fra le rocce nel centro del primo livello. Spuntano fuori dai tubicini attaccati alle rocce e avanzano strisciando in formazione minacciosa. State attenti alla parte del corpo che si stacca quando vengono colpiti.



LE TRILOBITI

Questi graziosi crostacei si comportano molto cautamente in vostra presenza, ed è per questo che mantengono le debite distanze prima di sparare. E non si pongono domande neanche dopo.



LA MEDUSA

Va in giro pulsando per lo schermo con suo gran divertimento. Uccidetela presto se non volete che vi rovini il vostro.

IL NAUTILO

Attenzione al peduncolo di questo mollusco: sputa mine nella vostra direzione. Dovete trovare un punto debole e riempirlo di raggi laser finché l'animale corazzato al calcio esplode, lasciandosi dietro una pioggia di denaro.

